

IM 35 (1-2) 2004.

TEMA BROJA

TOPIC OF THIS VOLUME

VIRTUALNA RADIONICA www.tifloloskimuzej.org

ŽELJKA SUŠIĆ □ Tiflološki muzej, Zagreb



sl.1. Virtualna radionica,
[http:// www.tifloloskimuzej.org](http://www.tifloloskimuzej.org)

UVOD. Posljednje desetljeće obilježeno je izuzetnim povećanjem broja web stranica koje donose i prikazuju neku novu muzejsku stvarnost, pa polako, ali sigurno, oživljava Malrauxova ideja o muzeju bez zidova. Samo značenje pojma virtualan (snažan, jak, sposoban za djelovanje, no skriven, koji se ne pojavljuje, ali se može pojaviti...) ¹ vrlo slikovito prikazuje ono što se događa i što se sve može događati u "nefizičkom" svijetu. Virtualni muzej nema opće-usvojenu definiciju, no ona koju je predložio Werner Schweibenz vrlo dobro određuje pojam: *Virtualni muzej logički je uređena zbirka digitalnih predmeta, načinjena u različitim medijima, a koja zbog svoje sposobnosti omogućivanja spojitosti i različitih točaka pristupa nudi nadraštavanje tradicionalnih načina komuniciranja i interakcije s posjetiteljima, ostajući pri tome otvorena za njihove potrebe i interese.* ²

Virtualni muzej je realnost našega digitalnog doba i omogućuje nadilaženje tradicionalnih metoda komunikacije i interakcije među posjetiteljima, stručnim osobljem, pa čak i samim predmetima. Potrebno je, bez straha od smrti muzeja predmeta (jer to se neće

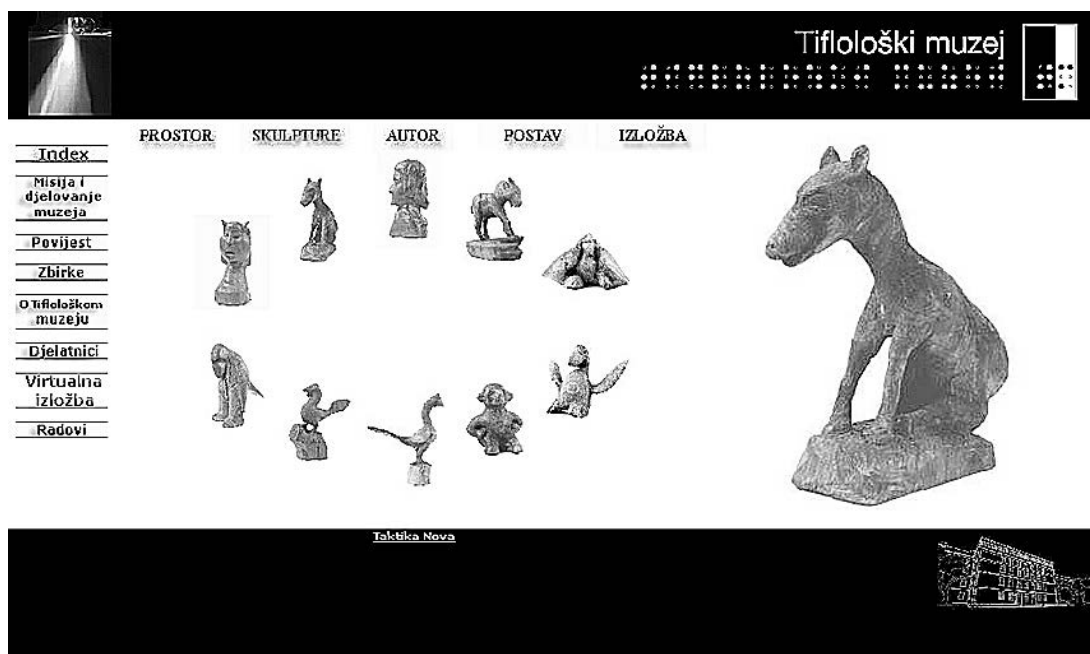
dogoditi), istraživati što nam sve virtualni muzej može donijeti, a što eventualno uzeti.

Komunikacija, muzej, internet. Internet je, zahvaljujući svojoj otvorenosti i mogućnostima prilagodbe različitim kategorijama posjetitelja, prikladan i zanimljiv medij koji, nadamo se, može potaknuti posjetitelje da dođu u "stvaran" posjet muzeju.

Informacije dostupne putem Interneta nebrojive su, a komunikacije koje ostvarujemo putem Interneta mogu dobiti neprocjenjivu važnost za međusobno bolje upoznavanje i razumijevanje korisnika i muzeja. Posjetitelj, ako to želi, može ući u virtualni muzej i bez fizičkog posjeta, a korisnici na različitim stranama svijeta mogu uživati, istraživati ili oblikovati "svoje" virtualne muzeje. Za korisnika je takav muzej otvoren od 0 do 24 sata, sedam dana u tjednu, pohranjeni su materijali uvijek dostupni, mogu se otkrivati, istraživati, uspoređivati, dovoditi u nove veze i odnose, mogu se pronalaziti osobne interpretacije i nova značenja. Sam virtualni muzej ima mogućnost uspostave specifičnog odnosa s posjetiteljima. Taj odnos može biti aktivan ili pasivan, ovisno o željama posjetitelja. Pasivan, ako posjetitelj

1. Interni i radni materijal kolegija "Baština u okruženju informacijske tehnologije" na poslijediplomskom studiju Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Informacijske znanosti, muzeologija, šk. g. 2004./05. (priredila doc. Žarka Vujić)

2. Interni i radni materijal kolegija "Baština u okruženju informacijske tehnologije" na poslijediplomskom studiju Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Informacijske znanosti, muzeologija, šk. g. 2004./05. (priredila doc. Žarka Vujić)



sl.2. Virtualna radionica_uvodna stranica
http:// www.tifloskimuzej.org

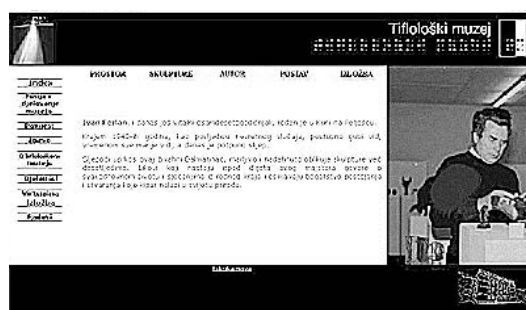
samo posjeti web stranice (taj posjet ostaje zabilježen radi praćenja posjećenosti web stranica); aktivan, ako se razvije izravna komunikacija s korisnikom putem, primjerice, razmjene poruka u stvarnom vremenu ili e-poštom.

Gledano s aspekta muzeja, Internet dopušta izlaganje građe i onda kada ona nije trenutačno fizički dostupna ili smještena u muzeju, a može se prezentirati i građa koja možda nikad neće biti izložena javnosti. Na taj se način otvaraju različite mogućnosti prezentacije, nove perspektive i pristupi muzejskom poslu, a digitalni se sadržaj lako može uklopiti u različite muzejske ciljeve. Dodatna vrijednost Interneta je i to što je jednu te istu stvar moguće sagledavati na različite načine, ovisno o obrazovanju, ekonomskom ili socijalnom položaju korisnika itd. Takvom je dostupnošću moguće, ako postoje, srušiti uobičajene stereotipe (nacionalne, vjerske, sociološke...) pa muzeji i kulturna baština postaju baština svakog pojedinca.

Muzeji su već dugo dio digitalnog svijeta te je razumljivo da se razvija i teorija koja promišlja i sažima odnose muzeja i "svijeta 01" (digitalnog svijeta).

Gledano sa stajališta informatičke tehnologije i teorije muzeologije, naš pilot-projekt, osmišljen u Tifološkome muzeju, možemo odrediti prema tipologiji virtualnih muzeja koju predlaže muzeologinja Lynn Teather. Njezin pristup ističe istraživačku i edukacijsku funkciju muzeja kojima je, ako ih objedinimo, cilj širenje informacija i povećavanje znanja, a ujedno potiču promišljanje i stvaranje novih značenja.

U skladu s poslanjem našeg muzeja i zacrtanim zadacima koje želimo ostvariti, određen je i cilj virtualne radionice i izložbe - stvaranje novog iskustva, kako kod posjetitelja, tako i kod samog muzeja (to je naša prva virtualna radionica), poticanje promišljanja posjetitelja o



sl.3. Stranica s tekstom o autoru skulptura
Ivanu Ferlanu

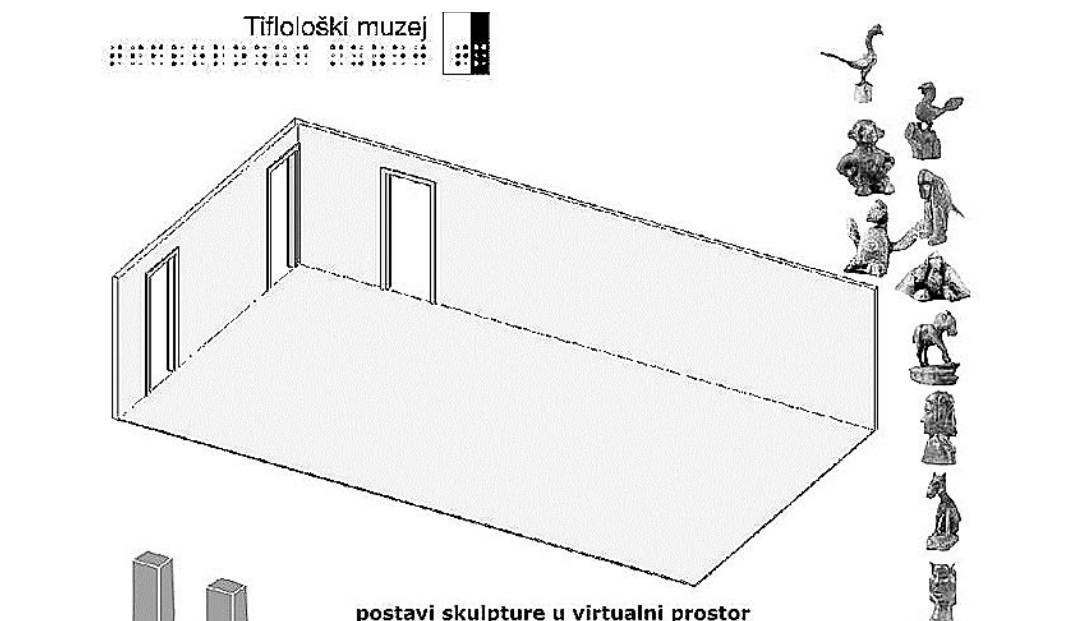
postojećim stavovima, "otvaranje" muzeja prema posjetitelju na suvremen način. Projektom se također želi prezentirati i dio likovnog fundusa Tifološkog muzeja, potaknuti zanimanje za Muzej, a postavljena će izložba biti i uvod u budući stalni postav Muzeja.

FAZE PROJEKTA. Poradi promocije budućega stalnog postava iz likovnog fundusa Tifološkog muzeja odabrali smo 10 likovnih djela, skulptura samoukoga slijepog kipara Ivana Ferlana. U suradnji s firmom koja je izradila stranice, TaktikaNovom, dogovoren je cijeli proces izrade projekta. Odabrana su djela fotografirana, elektronički obrađena, a dobivene fotografije budućih izložaka pripremljene su za 3D prezentaciju na web stranicama. Od dobivenih su materijala izrađeni 3D modeli izložaka koje je moguće rotirati i zumirati. Nakon toga započela je izrada web stranice radionice/izložbe ovim slijedom:

- uvodna stranica
- stranica za odabir izložaka s 3D rotirajućim slikama
- stranica s objašnjenjem kako postaviti virtualnu izložbu
- stranice po izboru korisnika.

Svaki učenik - posjetitelj može odabrati proizvoljan broj od 10 ponuđenih izložaka i zatim, koristeći se 3D virtualnim prostorom Muzeja, na stranicama postaviti

sl.4. Stranica na kojoj možete postaviti izložbu



svoju izložbu. Izrađena virtualna izložba šalje se, prema priloženoj proceduri, voditelju projekta virtualne izložbe. Od pristiglih postava virtualnih izložbi kustosi Muzeja odabrat će najzanimljivije, a odabrane će izložbe biti postavljene na web stranicama, gdje će biti lako dostupne javnosti. Virtualne će se izložbe moći razgledati "panoramskim" (360°) pogledom na cijeli prostor.

Kome je projekt namijenjen? Projekt je namijenjen ciljanoj kategoriji posjetitelja, a to su učenici srednjih škola i viših razreda osnovnih škola, zato što smatramo da djeca te dobi posjeduju dovoljno znanja o informatičkoj tehnologiji i o umjetnosti, da ih zanimaju drugačiji, interaktivni oblici učenja te da ih možemo potaknuti na kreiranje izložbe s materijalom koji nisu nikada stvarno vidjeli. Zanima nas način na koji će doživjeti skulpturu koju nisu vidjeli ni taktilno upoznali, a koja je nevidjena (okom) i od samog autora, jer je kipar slijepa osoba. Mislimo da mlade osobe u toj dobi treba potaknuti na razmišljanje o socijalno (ne)prihvatljivim modelima ponašanja i međusobnim sličnostima i razlikama, te da ih je moguće upozoriti na potrebu mijenjanja postojećih stereotipa ako oni postoje.

Oblikovanje i postavljanje virtualne izložbe omogućit će mladim ljudima kreativno izražavanje kako bi ostvarili izložbu drugačiju od uobičajenih jer to dopušta sam medij. Prednosti takvog interaktivnog rada su brojne: od toga da je neposredan i istraživački, da omogućuje prilagodljivo (u ovom primjeru socijalno) učenje, dopušta eksperimentiranje, nije vremenski ograničeno, može biti skupno i individualno, otvara prostor za kreativno stvaranje na temelju osobnog viđenja sadržaja

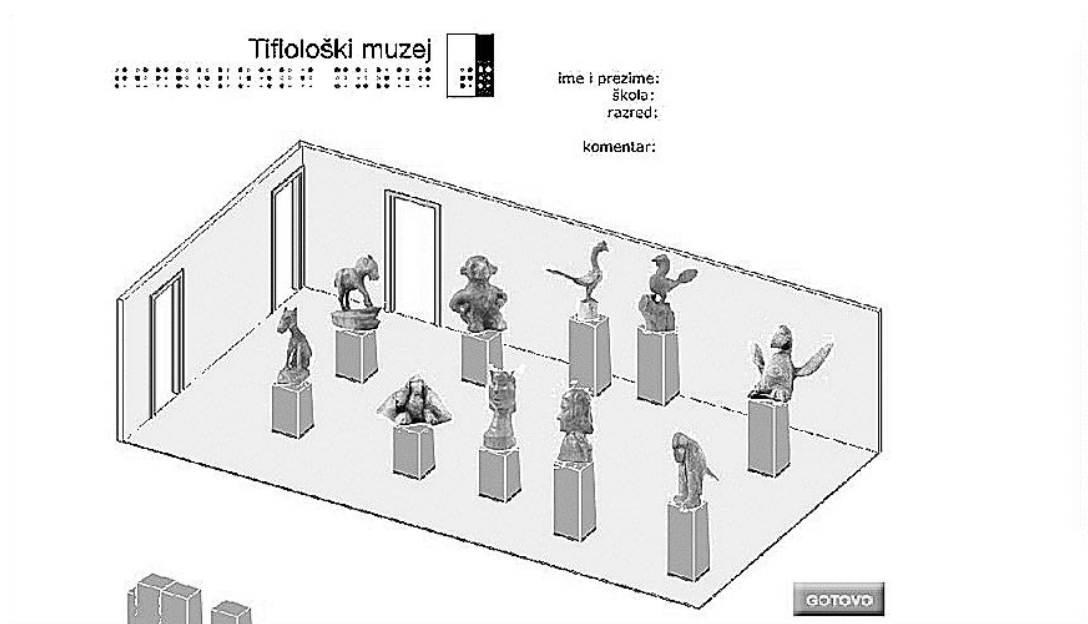
VREDNOVANJE PROJEKTA. U skladu s načelima struke, projekt ima mogućnost muzejskog vrednovanja. Bilježe se razlozi i broj posjeta, njihovo trajanje, demografska struktura korisnika, područje s kojeg se korisnik "priključuje" na projekt, a komentari se grupiraju prema

određenim kategorijama (sadržajna, funkcionalna, primjena i dojam³). Posebno nas zanima suprotstavlja li se osobno značenje ponuđenom muzejskom značenju, postoje li pomaci u ponuđenom i prezentiranom znanju, dolazi li do preoblikovanja osobnog iskustva i značenja, postoji li razlika između "kako se vidi" i "što se vidi". Svi elementi promatranja i bilježenja imaju zadaću boljeg upoznavanja naših korisnika, kako bismo zajedno s njima "muzej od cigle i zidova" učinili ugodnijim i privlačnijim za posjete.

ZAKLJUČAK. Od početne ideje do realizacije opisanog projekta prošlo je dosta vremena, te je sada moguće njegovo bolje sagledavanje sa svih stajališta, bila ona pozitivna ili negativna. Potrebno je reći da je projekt financiralo Ministarstvo kulture RH iznosom od 10 000 kn. Naravno, sredstva su diktirala dinamiku cijelog posla. Početnu ideju da sve izgleda kao "igrice" (misli se na tehnologiju) morali smo prilagoditi mogućnostima, jer su softveri za takvu prezentaciju iznimno skupi i uz ove financijske uvjete nedostupni. No osnovna je namjera edukacijskoga (virtualnog) projekta ispunjena: uspostavljen je kontakt s učenicima, napravljena interaktivna radionica u kojoj će se muzejski predmet moći sagledavati u novom kontekstu, koji će odrediti mladi autori.

Poradi dogradnje (kojoj se nadamo) ovog pilot-projekta, zanima nas hoće li se interes za elektroničku radionicu širiti, hoće li učenici međusobno dijeliti iskustva ovakvog rada, kakvi će biti pristupi temi i ideji, hoće li drugačiji oblici učenja imati odraz u konkretnoj izložbi. U sljedećim projektima u planu su nam još dvije slične radionice/izložbe, s mogućnošću naprednog 3D modeliranja i prolaska kroz prostor, a do tada nas posjetite na Web adresi: www.tifloloskimuzej.org

Primljeno: 20. travnja 2005.



sl.5. Stranica s postavljenom izložbom koju možete isprintati

LITERATURA

1. Zvezdana Antoš, *Multimedijska muzejska izdanja*, Informatica Museologica 32 (3-4), Zagreb, 2001.
2. Larry Friedlander, *Models For a new Visitor-Centered Museum: Using the Web to Create Community and Continuity for the Museum Visitor*, 1998. http://www.archimuse.com/mw98/papers/friedlander_paper.html; 29. ožujka 2005.
3. Jamie McKenzie, *Building a Virtual Museum Community*, Museums & the Web Conference, March 16-19, 1997. <http://www.fino.org/museum/museweb.html>, 13. veljače 2004.
4. Jamie McKenzie, *Virtual Museums are the Future*, 1995. <http://www.fino.org/museum/museweb.html> 13. veljače 2004.
5. C. G. Screven, *Museums and informal education* <http://www.infed.org/archives/e-texts/screven-museums.htm>; 24. ožujka 2005.
6. C. G. Screven, *The measurement and facilitation of learning in the museum environment: an experimental analysis*, Washington, DC : Smithsonian Press, http://museumlearning.com/scripts/search_display.php?Ref_ID=1767; 4. travnja 2005.
7. Lynne Teather and Kelly Wilhelm, "Web Musing": *Evaluating Museums on the Web form Learning Theory to Metodology*, 1999. URL: <http://www.archimuse.com/mw99/papers/teather/teather.html>; 22. ožujka 2005.
8. Tomislav Šola, *Marketing u muzejima ili o vrlini i kako je obznaniiti*, Hrvatsko muzejsko društvo, Zagreb, 2001.

VIRTUAL WORKSHOP www.tifloskimuzej.org

The text lays out the concept of a virtual workshop and exhibitions that aim to present parts of the museum holdings of the Tiflological Museum in Zagreb to high school and older elementary school visitors, as well as promoting a "real", actual visit to the Museum.

The advantages of this educational project are highlighted, the phases of the virtual exhibition project are listed - from its preparation to its implementation; furthermore, the need to evaluate both the actual virtual exhibition that will be set up by the visitors as well as the entire project is also mentioned.

The work in setting up this exhibition is envisaged as being interactive, and this method, the author hopes, opens the possibility for the future development of the project.